

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-120253

(43) 公開日 平成11年(1999) 4月30日

(51) Int.Cl.<sup>6</sup>

識別記号

F I

G 0 6 F 17/60

G 0 6 F 15/21

Z

13/00

3 5 4

13/00

3 5 4 Z

G 0 7 F 9/00

1 1 0

G 0 7 F 9/00

1 1 0 Z

G 0 6 F 15/21

3 3 0

審査請求 未請求 請求項の数10 F D (全 6 頁)

(21) 出願番号

特願平9-304986

(22) 出願日

平成9年(1997)10月20日

(71) 出願人 397065550

株式会社ブイ・シンク・テクノロジー

岡山県岡山市藤田1582番地

(72) 発明者 藤井 克麿

岡山県岡山市藤田1583番地の3

(72) 発明者 井部 孝也

埼玉県大宮市吉敷町2丁目22番地の6

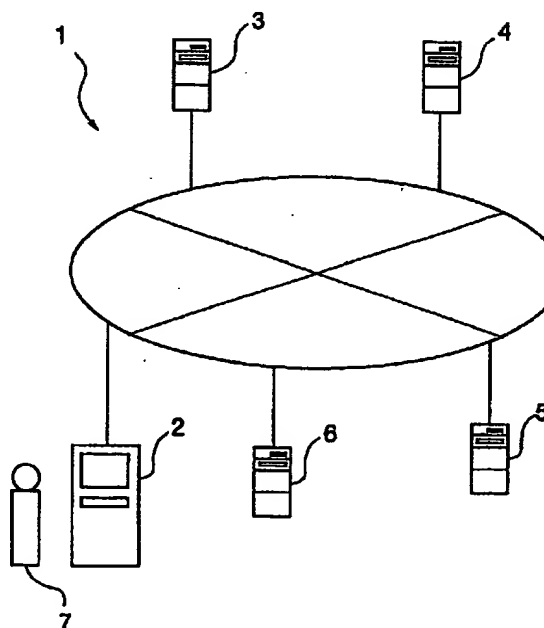
(74) 代理人 弁理士 生田 哲郎 (外1名)

(54) 【発明の名称】 コンテンツ販売システム

(57) 【要約】

【課題】 電子販売端末機に於いて、希望のコンテンツ商品をその場で手に入れることのできる、コンテンツ電子販売システムを提供する。

【解決手段】 少なくとも、情報端末器、料金課金管理用サーバー、知的財産権管理用サーバー、及びコンテンツストレージ用サーバーを含むコンピュータネットワークを用いてコンテンツを販売するシステムであって、コンテンツストレージ用サーバーにコンテンツを格納し、各地に設置される情報端末器に於いて利用者が前記コンテンツを選択し、該選択されたコンテンツの代金を利用者が前記情報端末器に投入すると料金課金サーバーを介して媒体上に前記選択されたコンテンツが媒体に記録され、該コンテンツを記録した記録媒体が提供され、同時に、知的財産権管理用サーバーが知的財産権処理を行う、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システム。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】少なくとも、情報端末器、料金課金管理用サーバー、知的財産権管理用サーバー、及びコンテンツストレージ用サーバーを含むコンピュータネットワークを用いて情報（以下コンテンツ）を販売するシステムであって、コンテンツストレージ用サーバーにコンテンツを格納し、各地に設置される情報端末器に於いて利用者が前記コンテンツを選択し、料金課金サーバーを介して示された該選択されたコンテンツの代金を利用者が前記情報端末器に投入すると媒体上に前記選択されたコンテンツが媒体に記録され、該コンテンツを記録した記録媒体が提供される、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システム。

【請求項2】代金として現金を投入することを特徴とする、請求項1記載のコンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システム。

【請求項3】コンピュータネットワークを用いてコンテンツを販売するシステムに於いて、コンテンツ送出用サーバーを備えた請求項1又は請求項2に記載のコンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システム。

【請求項4】コンテンツが、音楽又はコンピュータプログラムであることを特徴とする、請求項1から請求項3のいずれか一項に記載のコンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システム。

【請求項5】記録媒体が、MD、CD-ROM、又は半導体メモリーのデジタル情報メディアであることを特徴とする、請求項1から請求項4のいずれか一項に記載のコンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システム。

【請求項6】情報端末器が、少なくともコンテンツ選択手段、ネットワークデータ送出手段、ネットワークデータ受け取り手段、課金手段、及び表示手段を備えたことを特徴とする、請求項1に記載のコンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システム。

【請求項7】コンピュータネットワークが、公衆電話回線又は専用回線で接続されていることを特徴とする、請求項1又は請求項3に記載のコンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システム。

【請求項8】コンピュータネットワークの通信回線が、光ファイバーからなっていることを特徴とする、請求項1、3、7のいずれか一項に記載のコンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システム。

【請求項9】情報端末器、料金課金管理用サーバー、知的財産権管理用サーバー、コンテンツストレージ用サーバー及びコンテンツ送出サーバーを含むコンピュータネットワークを用いて音楽コンテンツを販売するシステムであって、コンテンツストレージ用サーバーにコンテンツを格納し、各地に設置される情報端末器に於いて利用者が前記コンテンツを選択し、料金課金サーバーを介して示された該選択されたコンテンツの代金を利用者が前

記情報端末器に現金投入するとコンテンツストレージ用サーバー上の該音楽コンテンツがコンテンツ送出サーバーから前記情報端末器に送出され、送出された音楽コンテンツがMD媒体上に該コンテンツが記録され、該コンテンツを記録したMD記録媒体が提供され、同時に、知的財産権管理用サーバーが知的財産権処理を行う、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システム。

【請求項10】情報端末器、料金課金管理用サーバー、知的財産権管理用サーバー、コンテンツストレージ用サーバー及びコンテンツ送出サーバーを含むコンピュータネットワークを用いてコンピュータプログラムコンテンツを販売するシステムであって、コンテンツストレージ用サーバーにコンテンツを格納し、各地に設置される情報端末器に於いて利用者が前記コンテンツを選択し、料金課金サーバーを介して示された該選択されたコンテンツの代金を利用者が前記情報端末器に現金投入するとコンテンツストレージ用サーバー上の該コンピュータプログラムコンテンツがコンテンツ送出サーバーから前記情報端末器に送出され、送出されたコンピュータプログラムコンテンツがCD-ROM媒体上に該コンテンツが記録され、該コンテンツを記録したCD-ROM記録媒体が提供され、同時に、知的財産権管理用サーバーが知的財産権処理を行う、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システム。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、コンテンツの電子販売システムに関するものである。詳しくは、電子販売用の情報端末器に於いて、希望のコンテンツ商品を指定し、かつ所用の代金を投入することにより、その場で該コンテンツ商品を手に入れることのできる、コンテンツ電子販売システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】放送技術、電話技術及びコンピュータ技術は相互に作用し合いながら進化発展している。これら三つのコミュニケーション手段が、コンピュータネットワークに統合されつつある。今や、インターネットはその典型的なモデルとして非常な勢いで発展している。そして、インターネット上にサイバースペースが形成され、商業利用が始まっている。即ち、サイバースペース上に商店を設け、商品の販売が始まっている。インターネットによるショッピングの主な利点は、二四時間利用できること、ウェブにつながってさえすればどこからでもアクセスできること、移動の必要がないこと、時間が節約できることなどがあげられる。

【0003】人間活動の物理的、地理的な障壁を打ち壊しグローバルな視点での電子商取引の期待が、インターネットにかけられている。しかし、このようなネットワーク上に於ける電子商取引が、広く普及するためにはセキ

セキュリティの問題が指摘されている。即ち、インターネットを使ったオンライン・ショッピングに於いて、決済手段の選択肢の欠如、クレジットカードの情報漏洩・不正使用、データのプライバシーの欠如などの問題点が指摘されている。セキュリティの問題を解決すべく、高度な暗号技術を駆使した電子マネーが開発されているのである。しかしながら、安全性の高い電子決済システムが未だ確立されていない状況にある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】ネットワーク上に於ける商取引の決済を、安全且つ確実に行うためには、電話、ファックスや書面による確認が行われている。これは、人手と時間を必要し、ネットワーク時代取るべき方法としては極めて効率の悪いものである。本発明は、ネットワーク上に於ける商取引の特徴的な要素は完全にに取り込み、その場で決済を行う方法を採ることにより、未だ実現されていない販売形態で商品を販売するシステムを提供することを目的としている。即ち、ユーザーがシステム情報端末器から、購入を希望する商品を入力し、かつ商品相当額の現金を投入し、又はクレジットカード

等で決済すると、該商品のコンテンツがネットワークを介して該情報端末器に送信され、これを記録媒体に書き込み、あるいはプリントした形態で提供しようとするものである。この際、販売の対象となる商品は、マルチメディア・コンテンツを主体とするものである。具体的には、各種ソフトウェア、音楽情報、文字情報、映像情報等々である。

【0005】さらに、インターネットを用いて個人のコンピュータで電子商取引をする場合、このような決済の困難性と共に、次のような問題点がある。特殊な機器を接続しない限り商品に使用するための写真取り込み、音声の取り込み、MD等への書き込みができず、多様なコンテンツの要請を満たすための機器を各ユーザーが備えることは期待できない。多様なコンテンツの販売は、専用の情報端末器を公共の場所等に設置する本発明によって初めて実現可能となる。

【0006】また、従来のインターネットを利用したシステムでは、著作権等の知的財産権の処理をリアルタイムで正確に為し、権利者の保護をなし得るものは存しない。課金情報及びその周辺情報のリアルタイムでの処理

【0007】

【課題を解決するための手段】これらの課題を解決するための、この発明のうち請求項1の発明は、少なくとも、情報端末器、料金課金管理用サーバー、知的財産権管理用サーバー、及びコンテンツストレージ用サーバーを含むコンピュータネットワークを用いて情報を販売するシステムであって、コンテンツストレージ用サーバーにコンテンツを格納し、各地に設置される情報端末器に於いて利用者が前記コンテンツを選択し、料金課金サー

バーを介して示された該選択されたコンテンツの代金を利用者が前記情報端末器に投入すると媒体上に前記選択されたコンテンツが媒体に記録され、該コンテンツを記録した記録媒体が提供される、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システムである。

【0008】請求項2記載の発明は、請求項1記載の発明の構成に加え、代金として現金を投入することを特徴とする、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システムである。

【0009】請求項3記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の発明の構成に加え、コンピュータネットワークを用いてコンテンツを販売するシステムに於いて、コンテンツ送出用サーバーを備えたコンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システムである。

【0010】請求項4記載の発明は、請求項1から請求項3のいずれか一項に記載の発明の構成に加え、コンテンツが、音楽又はコンピュータプログラムであることを特徴とする、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システムである。

【0011】請求項5記載の発明は、請求項1から請求項4のいずれか一項に記載の発明の構成に加え、記録媒体が、MD、CD-ROM、又は半導体メモリー等のデジタル情報メディアであることを特徴とする、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システムである。

【0012】請求項6記載の発明は、請求項1に記載の発明の構成に加え、情報端末器が、少なくともコンテンツ選択手段、ネットワークデータ送出手段、ネットワークデータ受け取り手段、課金手段、及び表示手段を備えたことを特徴とする、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システムである。

【0013】請求項7記載の発明は、請求項1又は請求項3に記載の発明の構成に加え、コンピュータネットワークが、公衆電話回線又は専用回線で接続されていることを特徴とする、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システムである。

【0014】請求項8記載の発明は、請求項1、3、7のいずれか一項に記載の発明の構成に加え、コンピュータネットワークの通信回線が、光ファイバーからなっていることを特徴とする、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システムである。

【0015】請求項9記載の発明は、情報端末器、料金課金管理用サーバー、知的財産権管理用サーバー、コンテンツストレージ用サーバー及びコンテンツ送出サーバーを含むコンピュータネットワークを用いて音楽コンテンツを販売するシステムであって、コンテンツストレージ用サーバーにコンテンツを格納し、各地に設置される情報端末器に於いて利用者が前記コンテンツを選択し、料金課金サーバーを介して示された該選択されたコンテンツの代金を利用者が前記情報端末器に現金投入すると

コンテンツストレージ用サーバー上の該音楽コンテンツがコンテンツ送出サーバーから前記情報端末器に送出され、送出された音楽コンテンツがMD媒体上に該コンテンツが記録され、該コンテンツを記録したMD記録媒体が提供され、同時に、知的財産権管理用サーバーが知的財産権処理を行う、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システムである。

【0016】請求項10記載の発明は、情報端末器、料金課金管理用サーバー、知的財産権管理用サーバー、コンテンツストレージ用サーバー及びコンテンツ送出サーバーを含むコンピュータネットワークを用いてコンピュータプログラムコンテンツを販売するシステムであって、コンテンツストレージ用サーバーにコンテンツを格納し、各地に設置される情報端末器に於いて利用者が前記コンテンツを選択し、料金課金サーバーを介して示された該選択されたコンテンツの代金を利用者が前記情報端末器に現金投入するとコンテンツストレージ用サーバー上の該コンピュータプログラムコンテンツがコンテンツ送出サーバーから前記情報端末器に送出され、送出されたコンピュータプログラムコンテンツがCD-ROM

媒体上に該コンテンツが記録され、該コンテンツを記録したCD-ROM記録媒体が提供され、同時に、知的財産権管理用サーバーが知的財産権処理を行う、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システムである。

【0017】以上のように、本発明は、コンピュータネットワークを利用したコンテンツの電子販売システムに関するものである。即ち、少なくとも、情報端末器、料金課金管理用サーバー、知的財産権管理用サーバー、及びコンテンツストレージ用サーバーを含むコンピュータネットワークを用いて以下コンテンツを販売するシステムであって、コンテンツストレージ用サーバーにコンテンツを格納し、各地に設置される情報端末器に於いて利用者が前記コンテンツを選択し、料金課金サーバーを介して示された該選択されたコンテンツの代金を利用者が前記情報端末器に投入すると媒体上に前記選択されたコンテンツが媒体に記録され、該コンテンツを記録した記録媒体が提供される、コンピュータネットワークを用いたコンテンツ販売システムである。

【0018】ネットワーク上に少なくとも、情報端末器、料金課金管理用サーバー、知的財産権管理用サーバー、及びコンテンツストレージ用サーバーを備えている。これらサーバーに、コンテンツ送出サーバーを加えてもよい。また、情報を処理するために必要な記録装置を備えている。情報端末器は、利用者がこの情報端末器を使用して、希望するコンテンツを選択し、代金を投入して、希望のコンテンツをコンテンツが記録された媒体として受け取るのである。従って、情報端末器は、少なくともコンテンツ選択手段、ネットワークデータ送出手段、ネットワークデータ受け取り手段、課金手段、及び

表示手段を備えている。情報端末器も情報を処理するのに必要な記録装置を備えている。

【0019】情報端末器に於いて、利用者はディスプレイ等の表示手段に表示されたコンテンツの中から希望するコンテンツを選択する。この選択は、マウス、タッチパネル、トラックボール、ジョイスティック或いはキーボードなどの選択手段によって実行することができる。選択されたコンテンツは、データ送出手段から送出され、コンテンツストレージ用サーバーから該当するコンテンツが選択される。料金課金管理用サーバーが、情報端末器に代金が投入されたことを検出して、コンテンツストレージサーバーから或いはコンテンツストレージサーバーからコンテンツ送出サーバーを経て該コンテンツが情報端末器に送られる。

【0020】この際、知的財産権管理用サーバーは、コンテンツに関する知的財産権の処理を行う。具体的には、コンテンツに関する知的財産権課金の計算及び知的財産権者への分配を行う。それぞれ受け取るべき知的財産権課金を、知的財産権者の口座に払い込みを依頼することもできる。

【0021】情報端末で投入するコンテンツの代金は、現金が好ましい。クレジットカードを使用することもできる。このシステムが提供するコンテンツは、音楽、映像、コンピュータプログラム、文字情報等々の各種情報である。特に、音楽及びコンピュータプログラムが好適に利用できる。また、コンテンツを記録する媒体は、紙、フロッピーディスク、MD、CD-ROM、又は半導体メモリを使用することができる。なかでも、MD、CD-ROM及び半導体メモリが好適に使用される。コンテンツが音楽の場合はMD及び半導体メモリが、また、コンピュータプログラムの場合はCD-ROM及び半導体メモリが好適に使用される。

【0022】本発明のネットワークは、公衆電話回線或いは専用回線を使用することができる。ネットワークは、一つの部屋、或いは一つの建物のような小さな単位のLAN又は広域に亘るWANのようなネットワークでもよいし、インターネットのような世界規模のネットワークでもよい。これらを接続する回線は、通常の電線であってもよいが、光ファイバーを使用する回線が好ましい。

【0023】本発明を適用した好ましい例は、コンテンツとして、音楽やコンピュータプログラムに適用するものである。音楽はMD及び半導体メモリの形態で、コンピュータプログラムはCD-ROM及び半導体メモリの形態で提供される。これらのコンテンツは、著作権の対象となるので、知的財産権管理用サーバーでこら著作権の処理を行う。

【0024】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図に基づいて説明する。図1における光ファイバーネットワ

ーク1には、データストレージサーバ3、料金課金管理サーバ4、知的財産権管理サーバ5、コンテンツ送出サーバ6が接続され、さらに1台以上の情報端末器2が接続されている。7は、ユーザーである。

【0025】コンテンツを販売しようとする著作権者・販売権者等は、前記データストレージサーバ3のコンテンツ記憶領域をレンタル又は購入して、販売したいコンテンツを記憶させる。

【0026】前記情報端末器2は、コンビニエンスストア、レコード店、ショッピングセンター、鉄道の駅、高速道路上のサービスエリア・パーキングエリア等街中の各所に設置される。該情報端末器2は、販売対象を表示しうるディスプレイを備え、タッチパネル、マウス、トラックボール、ジョイスティック、キーボード等により、購入したいコンテンツを入力／選択／検索できる。コンテンツを購入しようとするユーザーは、前記情報端末器2を操作して、自分の欲しい音楽ソフトを検索／選択する。コンテンツが選択されると、その料金がディスプレイに表示されるので、ユーザーはその料金を現金又はキャッシュカードにより投入する。

【0027】すると、料金課金管理サーバ4が現金入金・注文を検知し、知的財産権管理サーバ5を参照して、マスターストレージサーバ3に発注する。マスターストレージサーバ3は発注確認後、ソフトウェアをコンテンツ送出サーバ6に出荷する。同時に料金課金管理サーバ4及び知的財産権管理サーバ5に対して請求処理をする。料金課金管理サーバ4は、現金が支払われたことを記録する。また、知的財産権管理サーバ5は、どの著作権者にいくらの著作権料が支払われるべきであるかを判断し記録する。各権利者に対して通知することも可能である。

【0028】コンテンツは、ネットワークを経由して情報端末器2に送出され、MD等の媒体にダイレクトスタンプされてその場でユーザーに提供される。さらに、必要に応じて、マニュアル等がプリントされユーザーに提供される。

【0029】他の実施形態を示す。図1の光ファイバネットワーク1に於いて、記録装置（図示していない）、データストレージサーバ3、料金課金管理サーバ4、知的財産権管理サーバ5、コンテンツ送出サーバ6が接続され、さらに複数の情報端末器2が接続されている。情報端末器2にも記録装置がある。楽曲コンテンツは、記録装置によって圧縮されて前記データストレージサーバ3のコンテンツ記憶領域に蓄積される。蓄積された楽曲情報は、ネットワークを通じた情報端末器2からの指示に従い、前記データストレージサーバ3からコンテンツ送出サーバ6及びネットワーク

を通じて圧縮されたまま付随するTOC情報とともに前記情報端末器に配信される。この際、配信される楽曲情報は名称及び／又はID番号が料金課金管理サーバ4、知的財産権管理サーバ5、に記録される。配信された楽曲情報及びTOC情報は、情報端末器内の記録装置によりMD規格に基づく記録媒体に記録される。

【0030】

【発明の効果】本発明の特徴は、まず、コンテンツがネットワーク上のデータストレージサーバ上にあり（単一在庫）、販売店ごとにおく必要のない点にある。これにより、場所的資源の節約になり、輸送コストがかからず、内容を更新する場合もデータストレージサーバにある情報を更新するのみですべての情報端末器から最新の情報がアクセスできることになる。しかも、アクセスしうるコンテンツの分野は限定されず、マスターストレージサーバに記憶しうるコンテンツであれば、あらゆる分野にまたがるものにアクセス可能である。

【0031】また、本発明において、各端末に直接現金を投入する方式を採用した場合には、料金回収が確実となる。さらに、投入された現金の情報は、同時に料金課金管理サーバに送られるので、正確な課金情報が得られ、またマーケティング情報が迅速に入手できる。また、知的財産権管理サーバにより著作権等の知的財産権の処理がなされるので、著作権者等の権利保護にも資する。

【0032】さらに、端末をおいておくだけで、データストレージサーバ上のあらゆる情報が24時間販売できる。しかも、情報端末器を設置するだけのスペースで、データストレージサーバに記憶された莫大な量のコンテンツを全て販売することができる。情報端末器は無人での販売も可能である。しかも、基本的にコンピュータにより管理される端末による販売であるため、店頭に並べられた商品を選択するよりも、格段に検索手段に優れている。また、ユーザーが、たとえば音楽情報などの、さわりの部分を試聴してから購入できるようにすることも自由にできる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施例

【符号の説明】

- 1 光ファイバ・ネットワーク
- 2 情報端末器
- 3 データストレージサーバ
- 4 料金課金管理サーバ
- 5 知的財産権管理サーバ
- 6 コンテンツ送出サーバ
- 7 ユーザー

(6)

特開平 1 1 - 1 2 0 2 5 3

【図 1】

